

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi seperti ini teknologi komputer mengalami perubahan yang sangat pesat. Salah satunya adalah teknologi internet yang semakin berkembang. Berbagai fasilitas dan kemudahan telah dimanfaatkan hampir oleh semua orang, sehingga seolah internet telah menjadi bagian kehidupan masyarakat yang tak terpisahkan. Internet telah membawa banyak perubahan signifikan salah satunya di bidang pemasaran, banyak perusahaan menggunakan internet untuk memasarkan barang dan jasa mereka, selain itu internet juga merupakan sarana komunikasi yang praktis, murah dan efisien. Internet dinilai dapat menjadi basis pelanggan dan arena promosi serta pemasaran global yang secara tidak langsung sudah dapat mengurangi biaya promosi serta jangkauan yang lebih luas.

Giva Adventure adalah suatu usaha yang bergerak di bidang penyewaan perlengkapan untuk keperluan adventure. Usaha penyewaan perlengkapan adventure ini mengalami kemajuan yang cukup pesat, tetapi pada Giva Adventure ini

masih memerlukan sistem informasi yang baik karena suatu sistem informasi yang baik tentunya akan berpengaruh terhadap keberlangsungan usaha tersebut, terutama untuk memperoleh keuntungan dan manfaat semaksimal mungkin baik dari tahap pemasaran, proses pengolahan *input* (pemasukan data) sampai dengan proses pengolahan *output* (unit keluaran).

Proses pemasaran dan pengolahan data pada Giva Adventure masih dilakukan secara manual, baik dalam proses pemasaran, proses transaksi, proses pemasukan data, proses pengeditan data, proses penghapusan data, dan laporan (*output*) sehingga hal tersebut memperlambat cara kerja dan menjadi tidak efektif, sehingga informasi yang dihasilkan menjadi kurang efisien. Untuk itu dalam rangka pengembangan usaha penyewaan pada Giva Adventure yang lebih baik, maka perlu dibuat suatu "Sistem Informasi Penyewaan Perlengkapan Adventure di Giva Adventure Berbasis Web" sehingga proses pemasaran, proses transaksi, proses pemasukan data, proses pengeditan data, proses penghapusan data dan laporan menjadi efektif dan efisien.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi sistem informasi penyewaan perlengkapan adventure di Giva Adventure melalui media website dengan tampilan menarik serta penyajian informasi yang mudah dan sederhana.
2. Memudahkan konsumen dalam melakukan proses transaksi, konsumen dapat melihat produk yang ditawarkan, daftar harga dan penyewaannya yang lebih cepat serta dapat diakses dari mana saja dengan menggunakan media internet.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Sistem informasi penyewaan perlengkapan adventure di Giva Adventure berbasis web ini memiliki beberapa ruang lingkup yaitu sebagai berikut :

1. Produk-produk yang ditawarkan akan disediakan dalam halaman katalog berdasarkan kategori barang.
2. DP dibayarkan sebesar 50 % dari total biaya sewa. Pelunasan dilakukan saat pengambilan barang.

3. Proses pembayaran DP dilakukan secara online menggunakan Sandbox PayPal.
4. DP dinyatakan hangus jika terjadi pembatalan sewa.
5. Pengembalian barang sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan, jika melebihi batas waktu akan dikenai biaya denda keterlambatan serta denda ganti rugi jika terjadi kerusakan pada barang sewa.
6. Pelanggan bisa mengirim komentar, melakukan penyewaan, dan login ke sistem, selain itu pelanggan juga bisa mengakses beberapa menu tentang penyewaan seperti cek order penyewaan dan bukti pembayaran.
7. Pengunjung bisa melihat informasi pada *website* dan dapat mengirim komentar.
8. Karyawan memiliki kemampuan untuk menambah, menghapus, maupun mengubah informasi yang ada pada *website* kecuali data pelanggan dan data karyawan.
9. Admin memiliki kemampuan untuk menambah, menghapus, maupun mengubah informasi yang ada pada *website* kecuali data pelanggan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan kepada pelanggan atau konsumen mengenai informasi produk-produk yang ditawarkan.
2. Memudahkan pelanggan atau konsumen dalam penyewaan dan pembayaran produk.
3. Memudahkan perusahaan dalam pemasaran produk dan pengolahan data.